



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																													
Komputer Grafis		9024104067			T=4	P=0	ECTS=6.36	3	28 April 2023																																																																																													
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																														
		Tri Cahyo Kusumandyoko, S.Sn., M.Ds.						MARSUDI																																																																																														
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																					
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																				
	CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																																																																																																				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																					
	CPMK - 1	• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri_CPL -9 (S-9) (sikap)																																																																																																				
	CPMK - 2	• Menguasai metodologi perancangan Komputer Grafis _CPL -23 (P-3) (pengetahuan)																																																																																																				
	CPMK - 3	• Mampu merancang karya Komputer Grafis dengan pendekatan kreativitas yang berorientasi pada fungsi dan pemecahan masalah_CPL -26(KK-3) (keterampilan khusus)																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																					
		<table><tr><td></td><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td></td><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td></td><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>									CPMK	CPL-3	CPL-7		CPMK-1	✓	✓		CPMK-2	✓	✓		CPMK-3	✓	✓																																																																													
		CPMK	CPL-3	CPL-7																																																																																																		
	CPMK-1	✓	✓																																																																																																			
	CPMK-2	✓	✓																																																																																																			
	CPMK-3	✓	✓																																																																																																			
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																						
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>																		CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓												CPMK-2						✓	✓	✓									CPMK-3									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																						
CPMK-1	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																	
CPMK-2						✓	✓	✓																																																																																														
CPMK-3									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan penguasaan keterampilan tentang proses operasional komputer, khususnya software berbasis vector (Adobe Illustrator / CorelDraw) dan software bitmap seperti Adobe Photoshop, untuk merancang berbagai karya desain grafis dengan medium monitor/layar (on screen) maupun cetak (on surface), dengan metode diskusi, pemecahan masalah dan pemberian tugas berbasis proyek.																																																																																																					
Pustaka	Utama :																																																																																																					
	1. Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide , McGraw-Hill Companies 2. Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing. 3. Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta. 4. Levkowits, Haim. 1997. Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts. 5. Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya																																																																																																					
	Pendukung :																																																																																																					
	1. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvXlvdZPD_x1NVel414ekMQ 2. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvA7gvmNo8KD6EtDYgN0Wb0 3. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9Dtxi8xGLJn5tCJXg5K40s8X 4. https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9Dtoh1pMK7HXyFDtN9sDznfW																																																																																																					
Dosen Pengampu	Muhamad Ro'is Abidin, S.Pd., M.Pd. Condoro Wiratmoko, S.Pd., M.Pd.																																																																																																					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]				Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)																																																																																													
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)			(7)	(8)																																																																																													
1	Pemahaman etika dan tanggung jawab desainer grafis dalam berkarya.	1.1. Mengidentifikasi etika desainer dalam berkarya. 2.2. Pemahaman kaidah dalam menggunakan free source. 3.3. Mengidentifikasi perbedaan karya bertanggung jawab dan jiplakan.	Kriteria: Memahami etika profesi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi dan tanya jawab. 3 X 50	https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvXlvdZPD_x1NVel414ekMQ 1 X 50			Materi: Memahami psikologi warna Pustaka: Levkowits, Haim. 1997. Color Theory and Modeling For Computer Graphic, Kluwer Academic Publisher: Massachusetts. Materi: Memahami etika profesi Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya	3%																																																																																													

2	Merancang kartu pos dengan software Adobe Illustrator atau Corel Draw	1.Mampu create a new document and choose document settings. 2.Mampu set preferences in Adobe Illustrator CC. 3.Mampu add guides to an Illustrator document. 4.Mampu create artwork from basic shapes. 5.Mampu adjust the corners of live shapes. 6.Mampu navigate an Illustrator document efficiently. 7.Mampu Activate Typekit fonts. 8.Add type to a document.	Kriteria: - Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct Instruction/Praktikum 2 X 50	menyimak video bahan ajar https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvA7gvmNo8KD6EtDYgN0Wb0 2 X 50	Materi: Mampu merancang artwork from basic shapes Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya	2%
3	Merancang the Front of a Business Card dengan software Adobe Illustrator atau Corel Draw	1.Mampu edit and modify artboards. 2.Mampu use the Shape Builder tool. 3.Mampu add and format text. 4.Mampu create and modify swatches. 5.Mampu convert text to outlines. 6.Mampu use the Color Guide panel to create swatches. 7.Mampu use the Pathfinder panel to modify objects.	Kriteria: Mampu mengoperasikan Shape Builder tool Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct Instruction / Praktikum 2 X 50	menyimak video bahan ajar https://www.youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9DvA7gvmNo8KD6EtDYgN0Wb0 2 X 50	Materi: Mampu use the Shape Builder tool Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. CorelDRAW X4: The Official Guide , McGraw-Hill Companies	4%
4	Merancang the Back of a Business Card dengan software Adobe Illustrator atau Corel Draw	1.Mampu draw, split, and join paths. 2.Mampu group and ungroup objects. 3.Mampu work in isolation mode. 4.Mampu use the Appearance panel. 5.Mampu create and work with graphic styles. 6.Mampu work with layers. 7.Mampu set type on a path. 8.Mampu create a pattern swatch	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct Instruction / Praktikum 2 X 50	menyimak video bahan ajar https://youtube.com/playlist?list=PLm6izZ9tX9Dxi8xGLJn5tCjXg5K40s8X	Materi: Mempelajari bab 2 Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya	4%
5	Mampu Working with Outsiders	1.Memahami your client's needs. 2.Memahami copyright and licensing basics. 3.Mampu explore project management. 4.Mampu avoid project creep.	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah 2 X 50	menyimak video bahan ajar https://youtu.be/wt8fpjL9PpE 2 X 50	Materi: Memahami client brief Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.	3%
6	Mengenal karakteristik Adobe Photoshop sebagai software pengolahan gambar.	1.1. Memahami logika piksel dan resolusi pada gambar. 2.2. Mengidentifikasi tools untuk seleksi dan transformasi. 3.3. Menggunakan tools untuk melakukan seleksi.	Kriteria: Mampu identifikasi karakteristik Adobe Photoshop Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, Latihan 2 x 50	menyimak video bahan ajar 2 x 50	Materi: Membaca karakteristik Adobe Photoshop Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.	3%
7	Mengedit foto dengan teknikRetouching Adobe Photoshop.	Mampu mengedit foto dengan teknik Retouching Adobe Photoshop.	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, Latihan 2 x 50	Menyimak video bahan ajar 2 x 50	Materi: Basic Retouching Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.	3%
8	UTS	Penggunaan kolom, text wrapping, grid system, dan keseimbangan (asimetris/simetris) wajib diterapkan	Kriteria: Nilai maksimal jika penggunaan kolom, text wrapping, grid system, dan keseimbangan (asimetris/simetris) diterapkan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	1. Buatlah satu ilustrasi berbasis vector tentang suku-suku di Indonesia. Kalian bebas memilih suku apa yang akan dirancang. Jawa, Sunda, Bugis, Bajo, Dayak, Batak, dll.. Pilih satu saja. 2. Teman-teman boleh mengganti warna untuk asset dengan warna lain. Bisa warna pastel atau lainnya (cek contoh gambar di bawah). Nah, untuk mencari kombinasi warna yang harmonis, kalian bisa menggunakan bantuan color palette generator (cek link di bawah). Silahkan dicoba. Semoga bermanfaat. 4 x 40		Materi: Merancang ilustrasi Vektor Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya Materi: Menrapkan teori layout Pustaka: Rustan, S. 2008. Layout Dasar dan Penerapannya, PT. Gramedia Pustaka Utama: Jakarta.	20%
9	Mengedit foto dengan teknik montase.	Mampu mengedit foto dengan teknik montase Adobe Photoshop.	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan tema. 2.2. Unik dan menarik 3.3. Original 4.4. Finishing Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, tanya jawab, Latihan 3 x 50	Menyimak video bahan ajar 1 x 50	Materi: Mempelajari montase foto Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.	5%

10	Mengedit foto dengan teknik Advanced selection with Channel Mask, Color Range & Extract.	Mampu mengedit foto dengan teknik Advanced selection with Channel Mask, Color Range & Extract Adobe Photoshop	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik 3. Original 4. Finishing Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan 3 x 50	Menyimak video bahan ajar 1 x 50	Materi: Seleksi foto dengan beberapa tools Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i> Materi: Video bahan ajar tentang seleksi Pustaka: https://www.youtube.com/...	3%
11	Mengedit Teks dengan Adobe Photoshop	Berlatih mengedit Teks dengan Adobe Photoshop	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Latihan 3 x 50	Menyimak video bahan ajar 1 x 50	Materi: Membaca buku bab editing teks Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i> Materi: Editing teks Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. <i>Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya</i>	4%
12	Mengedit obyek dengan teknik pencahayaan	Berlatih mengedit obyek dengan teknik pencahayaan	Kriteria: Kesesuaian dengan tema dan teori. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Latihan 4 x 50		Materi: Olah digital Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. <i>Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya</i> Materi: Lighting dan olah digital Pustaka: https://www.youtube.com/...	5%
13	Merancang tata letak dengan menggunakan 2/3 software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	Berlatih merancang tata letak dengan menggunakan 2/3 software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	Kriteria: 1.1. Membuat dokumen baru 2.2. Bisa berpindah antar software dengan lancar Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Latihan 3 x 50	Menyimak video bahan ajar 1 x 50	Materi: Membuat dokumen baru Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i> Materi: Menyimpan file dengan ekstensi .eps Pustaka: Kusumandyoko, Tri Cahyo. 2016. <i>Buku Ajar Mahasiswa: Komputer Grafis, Unesa University Press: Surabaya</i>	5%
14	Merancang tata letak dengan menggunakan beberapa software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	Berlatih merancang tata letak dengan menggunakan beberapa software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik 3. Original 4. Finishing Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Latihan 4 x 50		Materi: Menyimpan file dengan ekstensi .eps Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i> Materi: Membuka file dengan ekstensi .eps Pustaka: Bouton, Gary David. 2008. <i>CorelDRAW X4: The Official Guide , McGraw-Hill Companies</i>	3%
15	Merancang tata letak dengan menggunakan beberapa software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	Berlatih merancang tata letak dengan menggunakan beberapa software (Adobe Illustrator, Corel Draw dan Adobe Photoshop)	Kriteria: 1. Kesesuaian dengan tema. 2. Unik dan menarik 3. Original 4. Finishing Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Latihan 4 x 50		Materi: Tata letak dengan Adobe hosohop Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i> Materi: Tata letak dengan video bahan ajar Pustaka: https://www.youtube.com/...	3%
16	UAS	1.1. Kesesuaian tema 2.2. Inovatif 3.3. Keterampilan/craftmanship 4.4. Fungsional (efektif dan komunikatif)	Kriteria: Nilai maksimal jika penggunaan kolom, text wrapping, grid system, dan keseimbangan (asimetris/simetris) diterapkan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Mahasiswa merancang proyek tertentu di studio setelah membaca dan memahami project brief yang diberikan dosen pengampu		Materi: Merancang ilustrasi Bitmap Pustaka: Bouton, Gary David. 1999. <i>Inside Adobe Photoshop, USA: New Reader Publishing.</i> Materi: Digita illustration Pustaka: https://www.youtube.com/...	30%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	8%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	84%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	8%
		100%

Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.

5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 26 September 2024

Koordinator Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



MARSUDI
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain Komunikasi
Visual



NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 03:08 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

